PAC-MAN® WORLD RALLY™

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES

E

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

BANDAI NAMCO™ Games

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

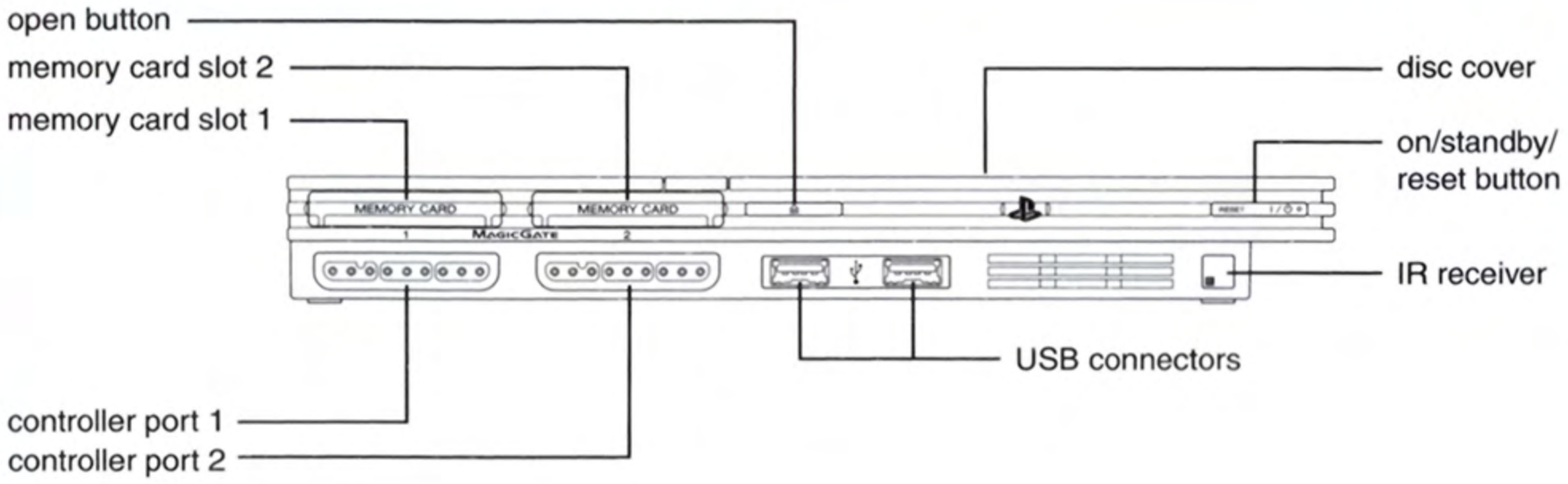
HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

CONTENTS

Setting Up 2
Controls.....3
Getting Started 4
Game Modes.....5
Game Screens 6
Racing Techniques.....7
Power Sliding and Guardians.....9
Power-Ups: Racing 11
Special Power-Ups 13
Weapons 14
Credits.....16
Warranty 17

SETTING UP



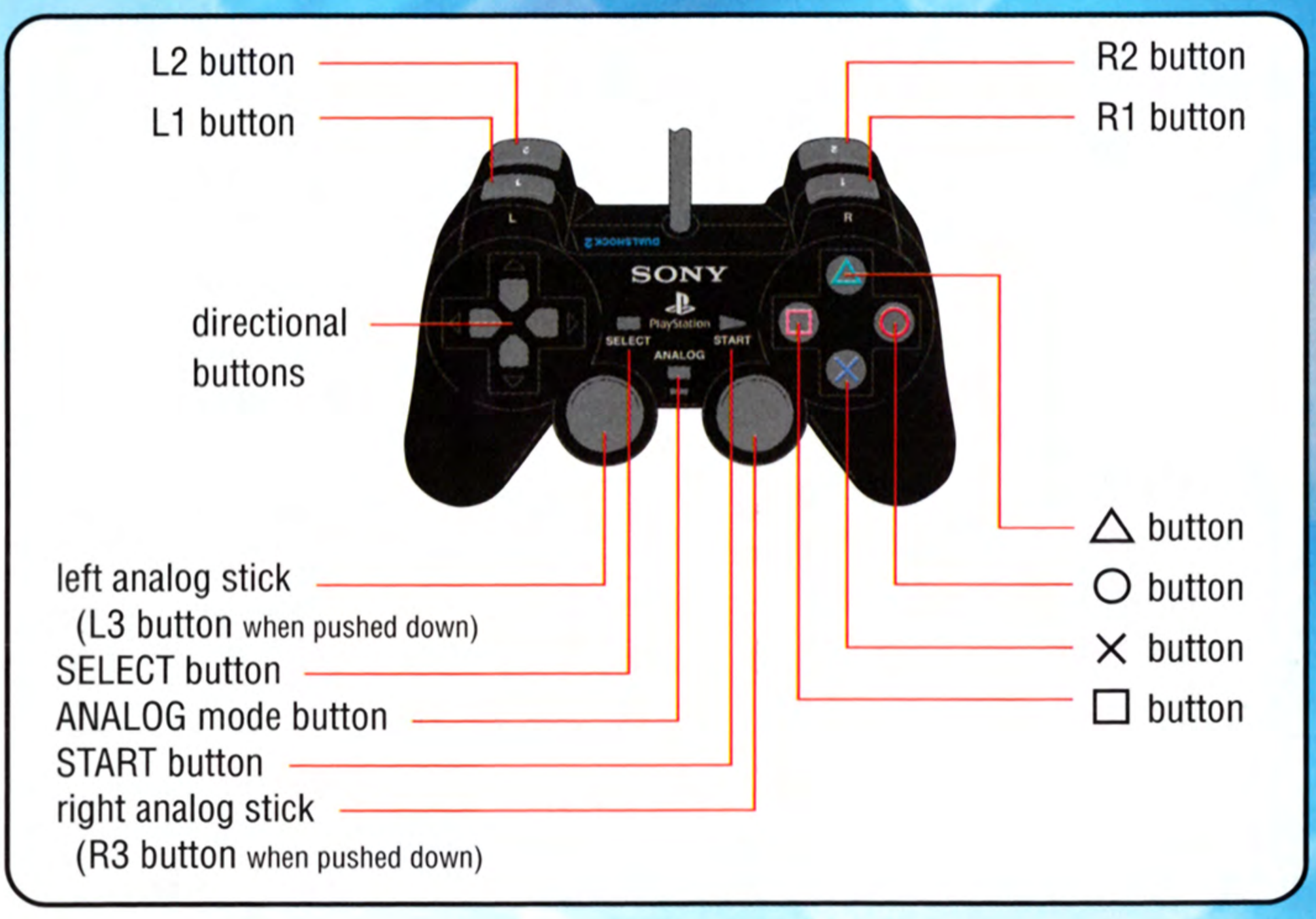
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **PAC-MAN® WORLD RALLY™** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

CONTROLS

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



GAME CONTROLS

△ button .....Pac-Mobile

○ button .....Guardian

× button .....Acceleration

□ button .....Brakes/Reverse

L1 button .....Deploy Weapon

R1 button .....Hop (Hold to Powerslide)

left analog stick and directional buttons .....Turning and Movement, Navigate

START button.....Pause Game

GETTING STARTED

MAIN MENU SELECTIONS

RACE
Continue to the Race Menu.

HALL OF FAME
View record times for Circuit races and Time Trials.

OPTIONS

- **Save Profile** – Save your game.
- **Load Profile** – Load a saved game.
- **Sound Settings**
- **Pac-Mobile Camera** – Turn the Pac-Mobile camera on or off.
- **Autosave** – Turn Autosave on or off.
- **Widescreen Mode**
- **Controller** – Controller configuration.
- **Gameplay Tips** – Learn useful tips for Race and Battle Modes.

SAVING YOUR GAME

Game data is automatically saved in the following situations:

- After finishing a Time Trial Race.
- After finishing a Circuit Race.
- When you exit the Options Screen.

PLAYING THE GAME

1. Select Race from the Main Menu.
2. Select 1 or 2 players.
3. Select a game mode.
4. Select a difficulty setting (Easy, Normal, Hard or Nightmare)
5. Select the cup or track you want to play.
6. Select a character. Each character has four different statistics:
   - Acceleration
   - Top Speed
   - Maneuverability
   - Weight Class

GAME MODES

CIRCUIT MODE

Includes the Cherry, Grape, Watermelon, Classic and Rally Cups. Go for the gold to unlock new characters and tracks.

QUICK RACE

Race on any unlocked track with any unlocked character.

TIME TRIALS

Race against yourself for the best time around any unlocked track. Once you have completed a race, you can retry the level against a "ghost" version of that race.

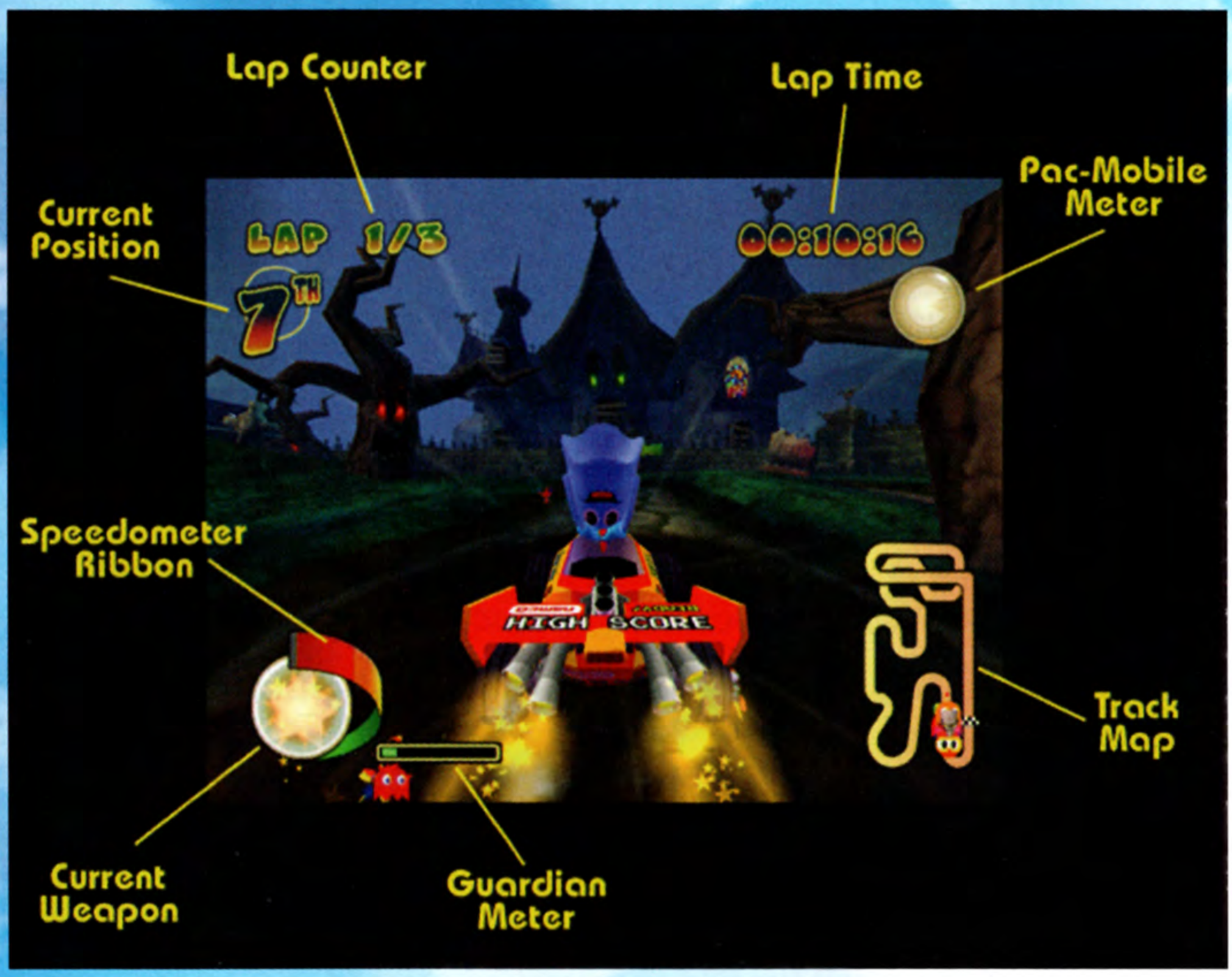
BATTLE MODE

Vehicular combat with a completely new set of weapons! Karts have life bars and can use health and armor pick-ups strategically.

- **Deathmatch** – Set the number of eliminations and battle until someone earns the win.
- **Free For All** – Set the time of the battle and the player eliminates the most opponents at the end of the timer wins!
- **Last Kart Driving** – King of the mountain – survive the longest and you win!
- **Binge** – Collect the most fruit in the arena and establish your reputation as the best Binger.
- **Classic** – Pick up as many Pac-Dots as you can in this scramble to consume the most. The battle is over once the last Pac-Dot is gone.

GAME SCREENS

SCREEN INFORMATION



RESULTS SCREEN

After finishing a race, you will proceed to the Results Screen, where you can see your current race time and check what place you've taken in the race.

AWARDS CEREMONY

When you take 1st, 2nd or 3rd place in a Circuit Cup, you will win a gold, silver or bronze trophy and proceed to the Awards Ceremony.

RACING TECHNIQUES

BOOST OFF THE STARTING LINE

Time your acceleration press at the start line and earn an added boost out of the gate. Press and hold the acceleration button on the second yellow light during the starting countdown. If you press/hold the button too early your tires will spin out and cost you valuable time.

Pooka gets a boost off the starting line.

PAC-DOTS AND THE PAC-MOBILE

Pac-Dots are released onto the track when the player makes contact with a **Power Pellet**.

Collect Pac-Dots by driving over them to fill your **Pac-Mobile Meter** (yellow arrow).

When your Pac-Mobile meter is full, you will be prompted to press the △ button to activate the power-up (yellow arrow).

RACING TECHNIQUES

PAC-DOTS AND THE PAC-MOBILE continued

Once you transform into the **Pac-Mobile**, all other racers turn into **blue ghosts** and can be gobbled up to earn ghost currency (see page 14).

If another racer activates the Pac-Mobile, your character will turn into a **blue ghost** and you must try to avoid being eaten.

FRUIT SHORTCUTS

By collecting fruit off the track during a race, you can unlock Fruit Shortcuts. When you spot a door marked with a Cherry, Grape or Watermelon, you will need to collect the corresponding fruit to gain entrance to that shortcut.

To release fruit onto the track, make contact with a Fruit Key.

When triggered, the Fruit Key will release fruit onto the track in different locations.

When you have collected the required fruit, the Fruit Shortcut will open up for you as you approach it.

POWER SLIDING AND GUARDIANS

Press and hold the **R1** button to **Power Slide**. You will know you are **Power Sliding** when sparks shoot from the back of your kart.

Power Sliding will help you get around tight corners without slowing down by going into a controlled slide. You can control your drift with the left analog stick.

If you make contact with a wall, the power slide will stop.

Your power slide will upgrade automatically the longer you hold it and will reward you with a short speed boost when you release the **R1** button. The color of the sparks will change as it upgrades. The longer you hold the slide, the longer the speed boost.

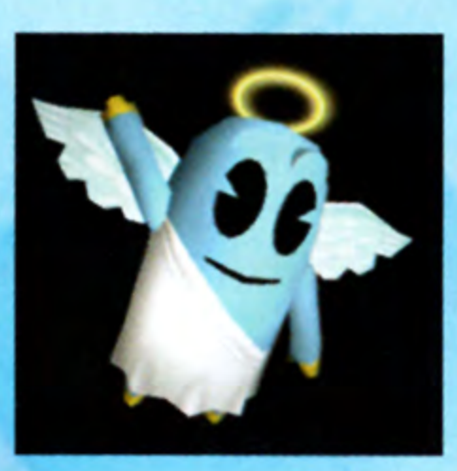
Inky Power Slides around a turn.

Inky gets a speed boost when coming out of the Power Slide.

Whenever you Power Slide, you are filling up your Guardian meter (Yellow arrow).

POWER SLIDING AND GUARDIANS

When the meter is full you will earn a **Guardian**. A **Guardian** gives you a boost in speed and invulnerability for a short time. Three **Guardians** can be held in inventory and used strategically, by pressing the ◉ button.



GUARDIAN ANGEL / DEVIL

There are 2 kinds of the Guardians, depending if the driver is a "good" or a "bad" guy. The good characters get a Guardian Angel that flies above their kart, creating a force field to protect them from harm. The bad guys get a Guardian Devil for the same purpose.

The Guardian is an extra bit of protection that you can use at any point to help protect you from hazards, power-ups and other dangerous situations.

Inky protects himself from obstacles and weapons by using a **Guardian**.

POWER-UPS: RACING

Power-ups are the items a player receives when they running into a **Pac-Box** during a race. The items you receive are determined randomly. There are standard power-ups and there are also special power-ups you can unlock by earning Ghost Currency (see page 14).

PAC-BOXES

There are two types of **Pac-Boxes: Blue Pac-Boxes** and **Green Pac-Boxes**.

Blue Pac-Boxes contain a single Power-Up.

Green Pac-Boxes contain three Power-Ups.

POWER-UPS: RACING

PAC-DORA BOX

The Pac-Dora box is the evil version of the regular Blue or Green Pac-Boxes, and will cause the player chaos.

GREEN PAC-BOMB

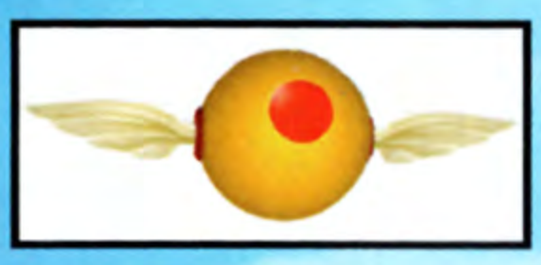
These little legged robots will run along the ground, and sprout wings to fly over gaps to seek out and destroy their targets. The Green Pac-Bomb is a non-homing weapon that explodes causing the opponent's kart to tumble.

RED PAC-BOMB

The Red Pac-Bombs are much more powerful than their green brothers. The Red Pac-Bomb will sniff out the closest opponent and race after them.

BLUE PAC-BOMB

The Blue Pac-Bombs are airborne and are programmed to track down and strike the leader of the pack while flying over anything in-between. Upon detonation, the Blue Pac-Bomb will deal out splash damage, which can affect any other racers nearby.



ATOMIC PELLET

Using an Atomic Pellet will cause the player's kart to get a burst of speed for a short time.

SNOWMAN

When a snowman is released on the track, he will start throwing snowballs at karts as they pass by, causing them to spin out. If a kart runs into a Snowman, it will be trapped in a block of ice and the player will need to mash on the ⊗ button to get out.

STORM CLOUD

The Storm Cloud affects all the other karts in the race, and will perch above their heads when deployed. The cloud then starts to rain causing the kart to have a slippery surface and a reduced speed. Using a Storm Cloud is a great tool for catching up.

SPECIAL POWER-UPS

BLACK PAC-BOMB

The Black Pac-Bomb is a beefed up version on the Green Pac-Bomb. It is a very unique weapon in its abilities to hit up to three targets and cast an area of effect upon detonation.

SIRIA THE ICE DRAGON

Siria takes a break from the Dragon Spirit™ series to have some harmless fun against the racers. Siria breathes her cold breath behind a player to produce ice blocks that land behind the kart she's protecting. Unaware players who drive into the blocks will be frozen solid and have to button mash out.

SIR PAC-A-LOT

Sir Pac-A-Lot is a very powerful defensive weapon, being the only Power-Up that can take multiple hits. He uses a large shield to deflect power-ups, and has a sharp sword he flattens his opponents with. He serves his master, and holds no alliances.

GALAGA SHIP

When deployed, the Galaga Ship will perch in front of the kart and act as an automated turret. The Galaga Ship will automatically shoot any weapon or trap laid in your path, shoot at another character, or shoot at an unused weapon on an opponent's kart.

WEAPONS

UNLOCKING WEAPONS WITH GHOST CURRENCY

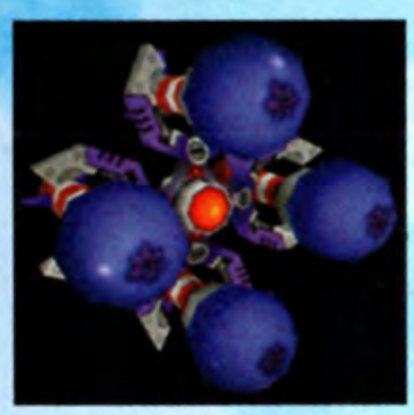
Consume enough **blue ghosts** and you will unlock weapons:

LOCKED WEAPONS	REQUIREMENT
Black Pac-Bomb	Eat 6 Ghosts in Cherry Cup Any Difficulty Setting
Siria (Ice Dragon)	Eat 8 Ghosts in Grape Cup Any Difficulty Setting
Sir Pac-a-lot	Eat 10 Ghosts in Watermelon Cup Any Difficulty Setting
Galaga Ship	Eat 12 Ghosts in Classic Cup Any Difficulty Setting

BATTLE WEAPONS

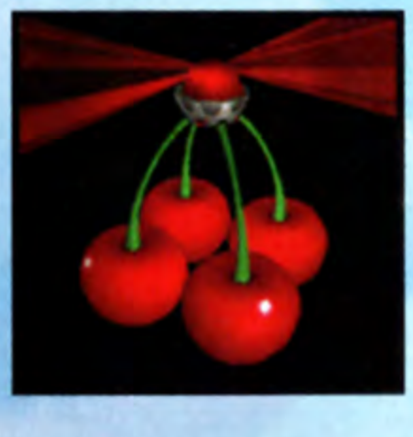
BANANA RAM (BATTERING RAM)

This weapon doesn't deploy, or shoot at opponents, but sticks a large banana on the front of the kart that can be used as a battering ram. Players must smash into their opponent with the front of their kart to inflict massive damage.



BLUEBERRY BLASTER (ROCKETS)

This weapon is front deployment only, which launches one rocket at a time. These rockets move very quickly, are non-homing, and they explode on contact.



CHERRY BOMBS (MINES)

Cherry Bombs are rear deployment only. Large cherry mines will be dropped behind the kart, which will cause massive damage if they are run over.

GRAPE GRENADES (GRENADE LAUNCHER)

This weapon is front deployment only, and shoots multiple 'bouncy' grape grenades that explode when their timer runs out. The bombs must bounce once before they explode, making them ideal to bounce off a corner wall, or toss down from a ledge.

PAC-DOT GUN (MACHINE GUN)

This weapon is for front deployment only and fires Pac-Dots in rapid succession.

SONIC BELL (SHOCKWAVE)

This weapon is an area effect deployment, which strikes all karts in the close proximity with a sonic blast inflicting them damage.

STRAWBERRY STRIKER (HOMING MISSILE)

This weapon is for front deployment only, and launches a single homing Strawberry missile. Upon detonation, it can hit multiple targets with splash damage.

WATERMELON SEED SPITTER (RAIL GUN)

This weapon fires seeds out of a watermelon. The seeds are very quick, and have a long range.

BATTLE PICK-UPS

Health pack (Repairs) **+ Pac-Shield** (Invulnerability)

There are 2 pick-ups out in the world. The Health pack will replenish your life bar completely, and the Pac-Shield will shield the player from harm for 10 full seconds.

CREDITS

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC.

Director Internal/External Development
John Whitmore

Associate Producer
Mark Brown

Business Unit Director
Jeff Lujan

Executive Producer
Pierre Roux

Marketing Director
Yoko Nakao

Product Marketing Manager
Bryan Chu

Senior Public Relations Manager
Mika Kelly

Public Relations Manager
Kristin Calcagno

National Sales Manager
Brian Schorr

Director of Publishing Support
Glen A. Cureton

Senior Facilities and Operations Manager
Jennifer Tersigni

Quality Assurance Manager
Chuck McFadden

Quality Assurance & Customer Support Supervisor
Daryle Tumacder

Quality Assurance Project Lead
Matt Peterson

Quality Assurance Assistant Lead
Y Pham

Quality Assurance Testers
Darren Agellon
Manny Asencio
Jeff Davis
Gene Duenas
Mohammad Harirsaz
Robert Hart
Luke Lajoie
Gil Oliva
Abelina Villegas
Josh Vincent
Mitch Zamara

Special Thanks
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Myrna Dobron
Hideki Yoshimoto
David Robinson
Shinsuke Mori
Rachel Lee
Ai Hasegawa
Janna Smith
Dan Tovar
Benjamin Cole
Chester Vergara
Mike Morashita
Mitch Boyer
Peter Cesario
Heidi Brodie
Wayne Shiu
Sean Mylett
Tom Usher Designs
Ignited Minds
Petrol Advertising

SMART BOMB INTERACTIVE

President
Kris Johnson

Vice President
Clark Stacey

Director of Product Development
Jeff Amis

Executive Producer
Clark Stacey

Technology Director
Kris Johnson

Producer
Jeff Amis

Game Designer
Jeff 'jeLLo" Robinson

Art Director
Rodney Olmos

Lead Programmer
Bruce Johnson

Engine Programmers
Peter Dalton
Shane Smit
Brian Stringham
Daryl Tung

Console Programmer
Kennett Galbraith

Console Programmers
Greg Roth
Dak Babcock
Brian Stringham

Network Programmer
Kevin Lin

Animation and Physics Programmer
Daryl Tung

Tools Programmer
Joseph Hansen

Tools Manager
Wayne Healey

AI Programmer
Bruce Johnson

PC Installer Programmer
Darren Healey

Lead Scripter
Wayne Healey

Scripting
Joseph Hansen
Matt Nussbaum
Jason Shelton
John Tran

3D Environment Artist Lead
Adam Howard

3D Environment Artists
Jason Anderson
Dave Laub
Scott Ligon
Rodney Olmos
Janssen Pangilinan

3D Character Artists
Paul Boyle
Peter Wagner

3D Vehicle Artist
Peter Wagner

3D Artists
Dave Laub
Scott Ligon
Dan Lyons

3D Texture Artists
Dave Laub
Jack Martin
Rodney Olmos

Interface Artist
Dan Lyons

Conceptual Artist
Dave Laub

Lead Animator
Nathan Riddle

Animator
Jett Attwood

QA Lead
TL Shelton

QA Team
Lars Comstock
Mike Jones
Matt Nussbaum
Jason Shelton
Niven Wofford

Sound Design
Tallarico Studios:
Joey Kuras
Tommy Tallarico

Music
Tommy Tallarico

IT Manager
Darren Healey

Office Manager
Joy Hawkes

Intro Cinematic
Silver Fish Creative:
D. Christopher Salmon

Additional Contributors
Chuck Carter
Preston Whitney
Dweezil Zappa

Special Thanks
Phil Cohen
Andreea Enache
Tim Huntsman
Dweezil Zappa

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?
Having problems getting your game to work properly?
Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:
www.namcobandaigames.com
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠ AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez dejouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gène ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

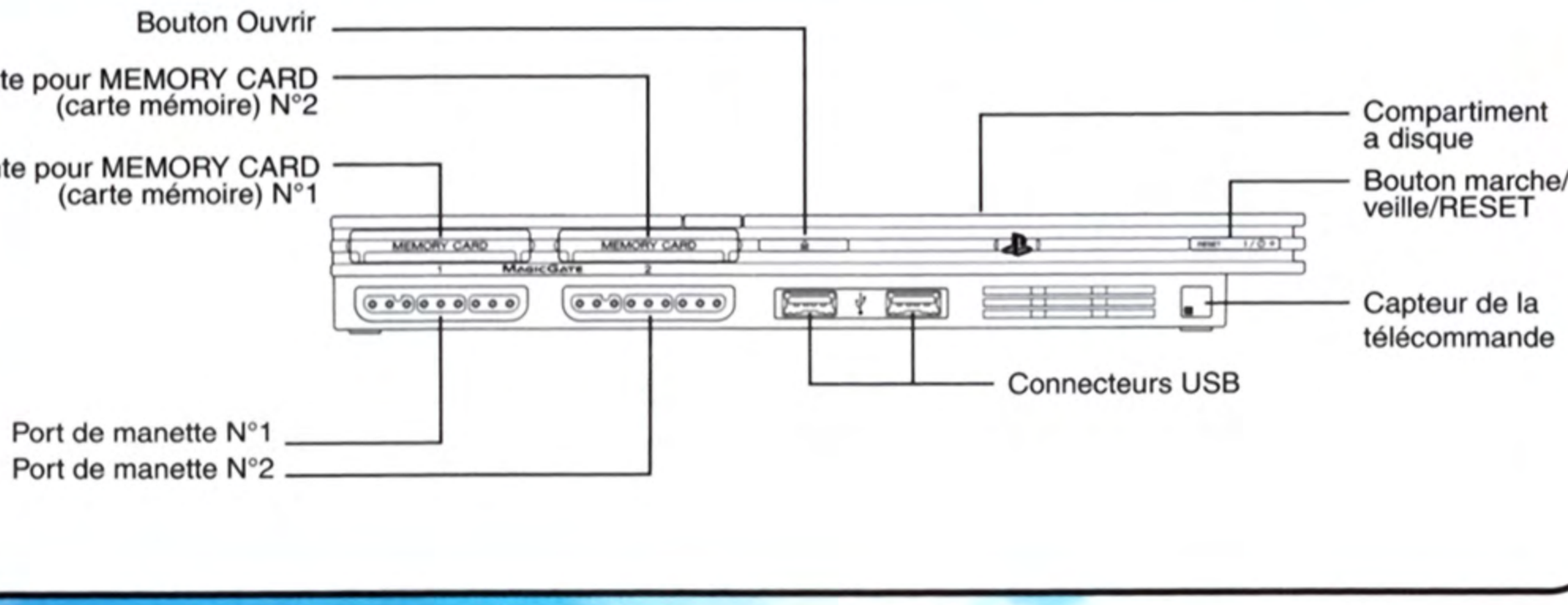
PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION 2 :

- Ce disque contient un logiciel destine au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dan les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vousjouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

CONTENU

Installation 20
Commandes 21
Pour commencer 22
Modes de jeu 23
Écrans de jeu 24
Techniques de course 25
Glissade de puissance et gardiens 27
Améliorations : Course 29
Améliorations spéciales 31
Armes 32
Équipe de production 34
Garantie 37

INSTALLATION



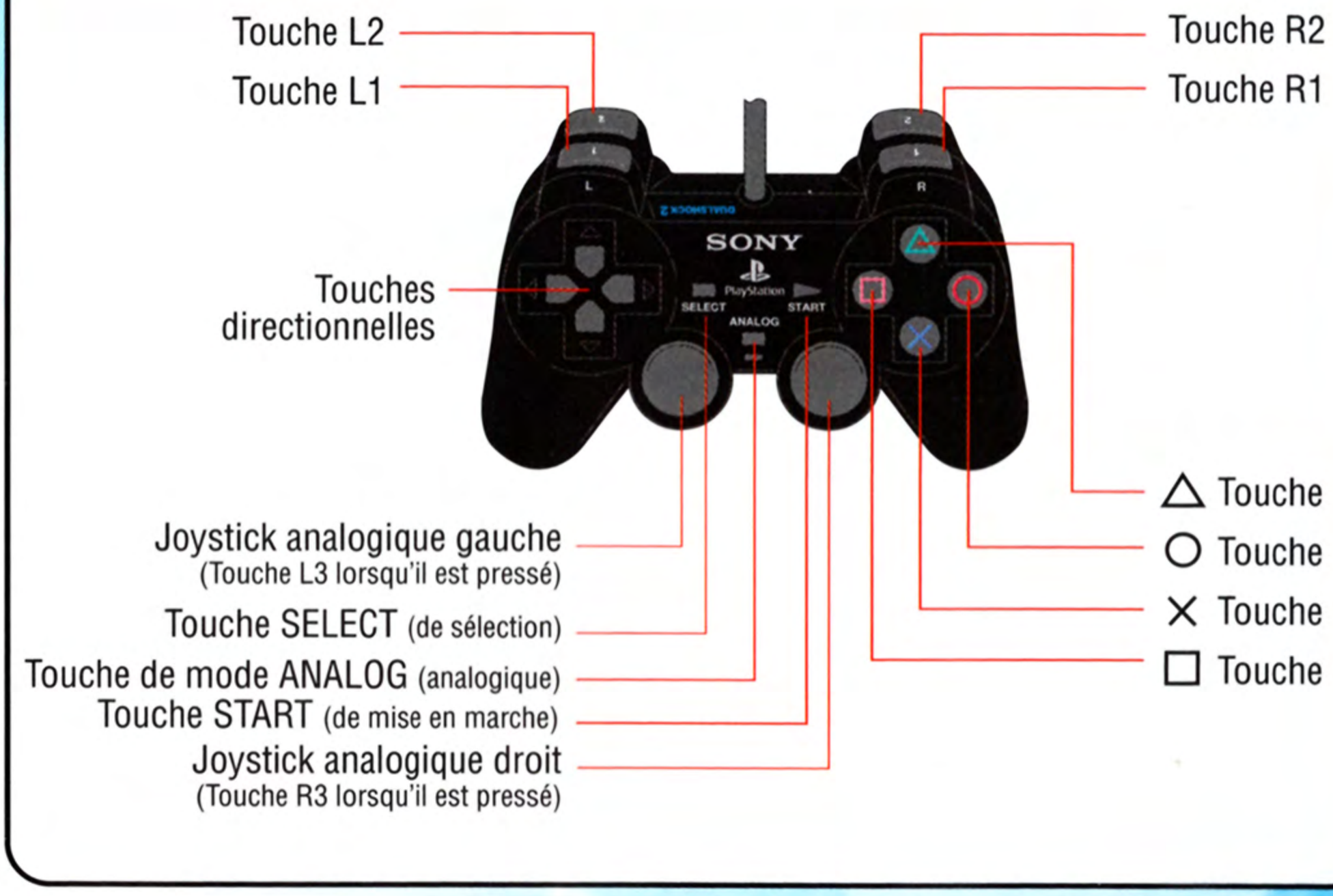
Installez votre console de jeu PlayStation®2 selon les directives de son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est sous tension (l'indicateur de mise sous tension/de réinitialisation/de veille est vert). Placez le disque **PAC-MAN® WORLD RALLY™** dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

CARTE MÉMOIRE (8 MB) (POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder les réglages et tes progrès de jeu, insère une carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour carte mémoire de votre système PlayStation®2. Tu peux charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant les données de parties préalablement sauvegardées.

COMMANDES

CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



COMMANDES DE JEU

Bouton △ ..... Pac-Mobile

Bouton ○ ..... Gardien

Bouton × ..... Accélération

Bouton □ ..... Frein/Marche arrière

Bouton L1 ..... Déployer l'arme

Bouton R1 ..... Sauter (maintenir le bouton enfoncé pour un virage en force)

Manche analogique gauche et bouton directionnel ..... Tourner et déplacement, naviguer

Bouton START ..... Mettre le jeu en pause

POUR COMMENCER

SÉLECTIONS DU MENU PRINCIPAL

COURSE (RACE)

Poursuit au menu de Course.

TEMPLE DE LA RENOMMÉE (HALL OF FAME)

Regarde la durée des circuits de course et les courses contre la montre.

OPTIONS

- **Sauvegarder un profil** – Sauvegarder ta partie (Save your game).
- **Charger un profil** – Charger une partie sauvegardée (Load Profile)
- **Réglages du son**
- **Caméra Pac-Mobile** – Allume (On) ou éteins (Off) la caméra Pac-Mobile.
- **Sauvegarde automatique** - Active ou désactive la sauvegarde automatique (Autosave).
- **Mode grand écran (Widescreen)**
- **Manette** —Configuration de la manette (Controller).
- **Astuces de jeu** – Apprends des astuces utiles de Course et des modes de bataille.

SAUVEGARDER TA PARTIE (SAVING YOUR GAME)

Les données de la partie sont sauvegardées automatiquement dans les cas suivants :

- Après avoir terminé une Course contre la montre (Time Trial Race).
- Après avoir terminé une Course de circuit (Circuit race).
- Lorsque tu quittes l'écran d'options.

JOUER AU JEU (PLAYING THE GAME)

1. Sélectionne Course (race) à partir du menu principal.
2. Sélectionne 1 ou 2 joueurs
3. Sélectionne un mode de jeu.
4. Sélectionne un niveau de difficulté (facile(easy), normal, difficile ou cauchemar (nightmare)).
5. Sélectionne la coupe ou la piste sur laquelle tu veux jouer.
6. Sélectionne un personnage. Chaque personnage possède quatre statistiques différentes :
   - Accélération
   - Vitesse de pointe
   - Maniabilité
   -Catégorie de résistance

MODES DE JEU

MODE CIRCUIT

Comprend les coupes cerise (Cherry), pastèque (Watermelon), classique (Classic) et rallye (rally). Choisis l'or pour déverrouiller de nouveaux personnages et des pistes.

COURSE RAPIDE (QUICK RACE)

Cours sur l'une des pistes déverrouillées avec l'un des personnages déverrouillés.

COURSES CONTRE LA MONTRE (TIME TRIALS)

Cours contre toi-même et réalise le meilleur temps parcouru sur une piste déverrouillée. Une fois que tu as terminé une course, tu peux réessayer le niveau contre une version « fantôme » de la course.

MODE BATAILLE

Combat véhiculaire avec un tout nouvel ensemble d'armes ! Les karts ont des jauges de vie et peuvent utiliser des objets à ramasser pour la santé et l'armure de façon stratégique.

- **Partie à mort** – Règle le nombre d'éliminations et combat jusqu'à ce que quelqu'un remporte la victoire (Deathmatch).
- **Gratuit pour tous** – Règle la durée de la bataille et le joueur qui élimine le plus d'adversaires à la fin, gagne (Free For All) !
- **Dernier Kart** – Roi de la montagne – résiste le plus longtemps et gagne (Last Kart Driving) !
- **Gros mangeur** - recueille le plus de fruits dans l'arène et établit ta réputation de gros mangeur (Binge).
- **Classique** – Ramasse le plus de Pac-Points possible dans cette mêlée pour consommer le plus. La bataille est terminée lorsqu'il n'y a plus de Pac-Points (Classic).

ÉCRANS DE JEU

INFORMATION À L'ÉCRAN

ÉCRAN DES RÉSULTATS

Après avoir terminé une course, vous passerez à l'écran de résultats où vous pouvez voir votre temps de course actuel et vérifier la place que vous occupez dans la course.

CÉRÉMONIE DE PRIX

Lorsque vous prenez la 1ère, 2e ou 3e place dans une Coupe de circuit, vous gagnerez un trophée d'or, d'argent ou de bronze et passerez à la cérémonie de prix.

TECHNIQUES DE COURSE

CHARGE À PARTIR DE LA LIGNE DE DÉPART

Chronomètre ton accélération à la ligne de départ et reçois une charge supplémentaire. Appuie et maintient le bouton d'accélération au deuxième feu jaune pendant le compte à rebours de départ. Si tu appuies/maintiens enfoncé le bouton trop tôt, tes roues tourneront à vide et te coûteront un temps précieux.

Pooka reçoit une poussée de vitesse à la ligne de départ.

PAC-POINTS ET LE PAC-MOBILE

Les **Pac-Points** sont envoyés sur la piste lorsque le joueur entre en contact avec une **boulette de feu**.

Collectionne les Pac-Points en conduisant dessus pour remplir ta **jauge de Pac-Mobile** (flèche jaune).

Lorsque la jauge de ton Pac-Mobile est pleine, le système te demandera d'appuyer sur le bouton △ pour activer l'amélioration (flèche jaune).

TECHNIQUES DE COURSE

PAC-POINTS ET LE PAC-MOBILE (SUITE)

Une fois que tu te transformes en **Pac-Mobile**, tous les autres coureurs deviennent des **fantômes bleus** et peuvent être engloutis pour gagner des devises fantômes (voir page 32).

Si une autre voiture de course active le Pac-Mobile, ton adversaire se transformera en **fantôme bleu** et tu dois essayer d'éviter d'être mangé.

RACCOURCIS DE FRUITS

En collectionnant des fruits sur la piste, tu peux déverrouiller des raccourcis de fruits. Lorsque tu rencontres une porte marquée d'une cerise, d'un raisin ou d'un pamplemousse, tu devras collectionner le fruit correspondant pour obtenir l'accès à ce raccourci.

Pour lâcher un fruit sur la piste, entre en contact avec une clé de fruit.

Une fois déclenchée, la clé de fruit lâchera le fruit sur la piste à divers emplacements.

Une fois le fruit requis recueilli, le raccourci du fruit s'ouvrira sur ton chemin au fur et à mesure que tu approcheras.

GLISSADE DE PUISSANCE ET GARDIENS

Appuie et maintiens le bouton **R1** enfoncé pour effectuer une **glissade de puissance**. Tu sauras que tu effectues une **glissade de puissance** lorsque des étincelles jaillissent de l'arrière de ton kart.

Une **glissade de puissance** t'aidera à prendre les virages serrés sans ralentir en effectuant une glissade contrôlée. Tu peux contrôler ta dérive à l'aide du manche analogique ou du bouton directionnel.

Si tu entres en contact avec un mur, la glissade de puissance s'arrêtera.

Ta glissade de puissance s'améliorera rapidement si tu la maintiens pendant une période prolongée et tu seras récompensé par une courte poussée de vitesse lorsque tu lâches le bouton **R1**. La couleur des étincelles changera en fonction de l'amélioration. Plus tu maintiens la glissade, plus long sera la poussée de vitesse.

Inky effectue une glissade de puissance à un virage.

Inky reçoit une pousée de vitesse en sortant de la glissade de puissance.

Lorsque tu effectues une glissade de puissance, tu remplir ta jauge de gardien (flèche jaune).

GLISSADE DE PUISSANCE ET GARDIENS

Lorsque la jauge est pleine, tu gagneras un **gardien** (Guardian). Un **gardien** te donne une poussée dans la vitesse et l'invulnérabilité pendant une courte période. Trois **gardiens** peuvent être gardés en stock et utilisés de façon stratégique, en appuyant le bouton ◉.

ANGE/DIABLE GARDIEN

Il y a 2 sortes de gardiens, dépendant du fait que le conducteur soit un « bon » ou un « mauvais » gars. Les bons personnages obtiennent un ange gardien qui survole leur kart, créant un champ de force pour les protéger de tout danger.

Les mauvais gars reçoivent un diable gardien pour le même objectif. Le gardien est une protection supplémentaire que tu peux utilise à n'importe quel niveau pour aider à te protéger de dangers, d'améliorations et d'autres situations dangereuses.

Inky se protège d'obstacles et d'armes en utilisant un **gardien**.

AMÉLIORATIONS : COURSE

Les améliorations sont des objets qu'un joueur reçoit lorsqu'il se heurte à une **Pac-boîte** (Pac-Box) lors d'une course. Les objets que tu reçois sont déterminés au hasard. Il s'agit d'améliorations standard; il y a également des améliorations spéciales que tu peux déverrouiller en gagnant des devises fantômes (voir page 32).

PAC-BOÎTES

Il existe deux types de Pac-boîtes (Pac-Boxes) : Les **Pac-Boîtes bleues** et les **Pac-Boîtes vertes**.

Les **Pac-Boîtes bleues** renferment une seule amélioration.

Les **Pac-Boîtes vertes** renferment trois améliorations.

AMÉLIORATIONS : COURSE

BOÎTE DE PAC-DORA

La boîte de Pac-Dora (Pac-Dora box) est la version mauvaise des Pac-Boîtes bleues ou vertes et causera le chaos du joueur.

PAC-BOMBE VERTE

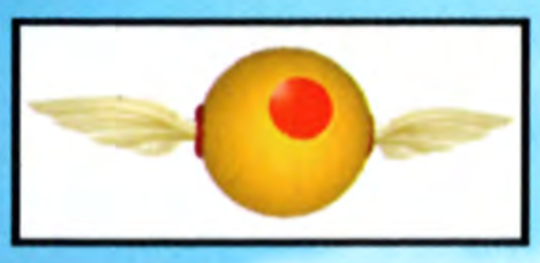
Ces petits robots membrés courront sur le terrain et déploieront leurs ailes pour survoler les vides afin de rechercher et détruire leurs cibles. La Pac-Bombe verte est une arme non autoguidée qui explose, renversant le kart de l'adversaire.

PAC-BOMBE ROUGE

Les Pac-Bombes rouges sont plus puissantes que les vertes. Une Pac-Bombe rouge reniflera l'adversaire le plus proche et le poursuivra.

PAC-BOMBE BLEUE

Les Pac-Bombes bleues sont aéroportées et programmées pour dépister et frapper le chef du paquet en survolant tout ce qui se trouve en mi-chemin. Lors de la détonation, la Pac-Bombe bleue causera des dommages éclaboussants, qui peuvent toucher les autres voitures de course à proximité.



BOULETTE ATOMIQUE

L'utilisation d'une boulette atomique enverra une charge de vitesse au kart du joueur pendant une courte période.

HOMME DES NEIGES

Lorsqu'un homme des neiges est relâché sur la piste, il commencera à lancer des boules de neige aux karts au fur et à mesure qu'ils passent, les faisant pivoter. Si un kart heurte un homme de neige, il sera piégé dans un bloc de glace et le joueur devra appuyer frénétiquement sur le bouton ⊗ pour sortir.

NUAGE DE TEMPÊTE

Le nuage de tempête touchera tous les autres karts de la course, et se perchera au dessus de leurs têtes une fois déployé. Le nuage commencera à produire de la pluie, faisant rouler le kart sur une surface glissante et à une vitesse réduite. Le nuage de tempête est un bon outil pour se rattraper.

AMÉLIORATIONS SPÉCIALES

PAC-BOMBE NOIRE

La Pac-Bombe noire est une version modernisée de la Pac-Bombe verte. C'est une arme très unique dans ses capacités de tirer sur un maximum de trois cibles et détruire une zone d'attaque à sa détonation.

SIRIA, LA DRAGONNE DE GLACE

Siria prend une pause de la série Dragon Spirit pour avoir du plaisir sans danger contre les pilotes. Siria souffle son haleine froide derrière un joueur pour produire des blocs de glace qui atterrissent derrière le kart qu'elle protège. Les joueurs non sensibilisés qui se heurtent aux blocs seront congelés et devront appuyer frénétiquement sur le bouton.

MONSIEUR PAC-A-LOT

Monsieur Pac-A-Lot est une arme de défense très puissante, étant la seule amélioration pouvant prendre plusieurs coups. Il utilise un large bouclier pour détourner les améliorations et possède une épée tranchante avec laquelle il aplatit ses adversaires. Il sert son maître et ne détient aucune alliance.

NAVIRE GALAGA

Lorsqu'il est déployé, le navire Galaga se perchera devant le kart et agira comme une tourelle automatisée. Le navire Galaga tirera automatiquement sur toute arme ou tout piège sur ton chemin, sur un autre personnage et sur une arme non utilisée se trouvant sur le kart de l'adversaire.

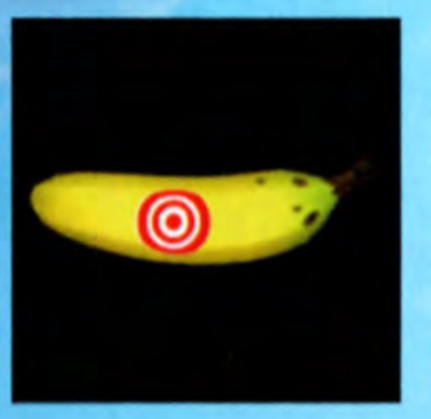
ARMES

DÉVERROUILLER DES ARMES AVEC DES DEVISES FANTÔMES

Consomme suffisamment de fantômes et tu déverrouilleras des armes :

ARMES DÉVERROUILLÉES	EXIGENCES
Pac-Bombe noire	Consomme 6 fantômes dans une coupe de cerise. N'importe quel réglage de difficulté
Siria (Dragonne de glace)	Consomme 8 fantômes dans une coupe de raisin. N'importe quel réglage de difficulté
Monsieur Pac-A-Lot	Consomme 10 fantômes dans une coupe de pastèque. N'importe quel réglage de difficulté
Navire Galaga	Consomme 12 fantômes dans une coupe classique. N'importe quel réglage de difficulté

ARMES DE BATAILLE



BÉLIER BANANE (BÉLIER)

Cette arme ne se déploie pas ou ne tire pas sur les adversaires, mais plante une grosse banane à l'avant du kart, pouvant être utilisée comme bélier. Les joueurs doivent écraser leur adversaire avec l'avant du kart afin de leur infliger de gros dommages.

EXPLOSEUR BLEUET (ROQUETTES)

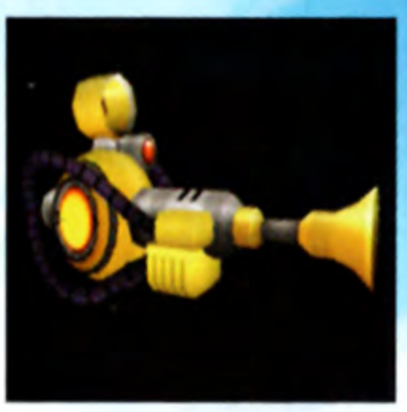
Cette arme effectue un déploiement par l'avant seulement, qui lance une roquette à la fois. Ces roquettes se déplacent très rapidement, ne sont pas autoguidées et explose au contact.

BOMBES CERISE (MINES)

Les bombes cerises se déploient par l'arrière seulement. De grosses mines en cerise seront projetées derrière le kart, causant de gros dommages à qui roule dessus.

GRENADES RAISINS (LANCEUR DE GRENADES)

Cette arme se déploie par l'avant seulement et tire des grenades raisins à ressort multiples qui explosent lorsque leur chronomètre s'arrête. Les bombes doivent rebondir une fois avant d'exploser, idéales pour rebondir d'un mur de coin ou pour être lancées à partir d'une corniche.



PISTOLET PAC-POINT (MITRAILLEUSE)

Cette arme sert à un déploiement avant seulement et tire des Pac-Points en succession rapide.

CLOCHE SONIQUE (ONDES DE CHOC)

Cette arme est un déploiement à zone d'attaque, qui frappe tous les karts à proximité immédiate par une charge sonique leur infligeant des dommages.

PERCUTEUR FRAISE (MISSILE AUTOGUIDÉ)

Cette arme sert à un déploiement par l'avant seulement, et lance un seul missile fraise autoguidé. À sa détonation, il peut frapper plusieurs cibles, causant des dommages éclaboussants.

MINI-DIFFUSEUR DE GRAINES DE PASTÈQUE (CANON D'ARROSAGE)

Cette arme projette des graines d'un pastèque. Les graines sont très rapides et ont une longue portée.

OBJETS À RAMASSER DANS LA BATAILLE

Trousse santé (Réparations) + **Pac-Bouclier** (Invulnérabilité).

La trousse santé ravitaillera ta jauge de vie entièrement et le Pac-Bouclier protègera le joueur du danger pendant 10 secondes entières.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC.

Directeur du développement interne/externe
John Whitmore

Producteur associé
Mark Brown

Directeur de l'unité d'affaires
Jeff Lujan

Producteur exécutif
Pierre Roux

Directeur du marketing
Yoko Nakao

Gestionnaire du marketing de produit
Bryan Chu

Directrice principale des relations publiques marketing
Mika Kelly

Gestionnaire des relations publiques
Kristin Calcagno

Directeur national des ventes
Brian Schorr

Directeur du soutien à l'édition
Glen A. Cureton

Directrice de l'organisation matérielle et des opérations
Jennifer Tersigni

Gestionnaire du contrôle de qualité
Chuck McFadden

Superviseur du contrôle de qualité & du soutien à la clientèle
Daryle Tumacder

Contrôle de qualité Chef de projet
Matt Peterson

Chef adjoint au contrôle de qualité
Y Pham

Essayeurs du contrôle de qualité
Darren Agellon
Manny Asencio
Jeff Davis
Gene Duenas
Mohammad Harirsaz
Robert Hart
Luke Lajoie
Gil Oliva
Abelina Villegas
Josh Vincent
Mitch Zamara

Remerciements spéciaux
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Myrna Dobron
Hideki Yoshimoto
David Robinson
Shinsuke Mori
Rachel Lee
Ai Hasegawa
Janna Smith
Dan Tovar
Benjamin Cole
Chester Vergara
Mike Morashita
Mitch Boyer
Peter Cesario
Heidi Brodie
Wayne Shiu
Sean Mylett
Tom Usher Designs
Ignited Minds
Petrol Advertising

SMART BOMB INTERACTIVE

Président
Kris Johnson

Vice-président
Clark Stacey

Directeur du développement de produits
Jeff Amis

Producteur exécutif
Clark Stacey

Directeur technique
Kris Johnson

Producteur
Jeff Amis

Concepteur du jeu
Jeff Jello Robinson

Directeur artistique
Rodney Olmos

Programmeur en chef
Bruce Johnson

Programmeurs du moteur
Peter Dalton
Shane Smit
Brian Stringham
Daryl Tung

Programmeurs de console
Kennett Galbraith
Greg Roth
Dak Babcock
Brian Stringham

Programmeur du réseau
Kevin Lin

Programmeur d'animation et de physique
Daryl Tung

Programmeur des outils
Joseph Hansen

Gestionnaire des outils
Wayne Healey

Programmeur de l'IA
Bruce Johnson

Programmeur installateur de PC
Darren Healey

Chef scénariste
Wayne Healey

Scénario
Joseph Hansen
Matt Nussbaum
Jason Shelton
John Tran

Artiste en chef de l'environnement 3D
Adam Howard

Artistes de l'environnement 3D
Jason Anderson
Dave Laub
Scott Ligon
Rodney Olmos
Janssen Pangilinan

Artistes des personnages 3D
Paul Boyle
Peter Wagner

Artiste de véhicule 3D
Peter Wagner

Artistes 3D
Dave Laub
Scott Ligon
Dan Lyons

Artistes des textures 3D
Dave Laub
Jack Martin
Rodney Olmos

Artiste des interfaces
Dan Lyons

Artiste conceptuel
Dave Laub

Animateur en chef
Nathan Riddle

Animateur
Jett Attwood

Chef du contrôle de qualité
TL Shelton

Équipe du contrôle de qualité
Lars Comstock
Mike Jones
Matt Nussbaum
Jason Shelton
Niven Wofford

Conception sonore
Studios Tallarico :
Joey Kuras
Tommy Tallarico

Musique
Tommy Tallarico

Directeur des TI
Darren Healey

Responsable des bureaux
Joy Hawkes

Séquences d'introduction
Silver Fish Creative:
D. Christopher Salmon

Contributeurs additionnels
Chuck Carter
Preston Whitney
Dweezil Zappa

Remerciements spéciaux
Phil Cohen
Andreea Enache
Tim Huntsman
Dweezil Zappa

NOTES

NOTES

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?
Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le
WWW.NAMCOREG.COM

PAC-MAN® World Rally™ & © 1980-2006 NAMCO BANDAI Games Inc. U.S. Patent Nos. 5,269,687, 5,354,202, and 5,577,913 used under license from Midway Games West Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.